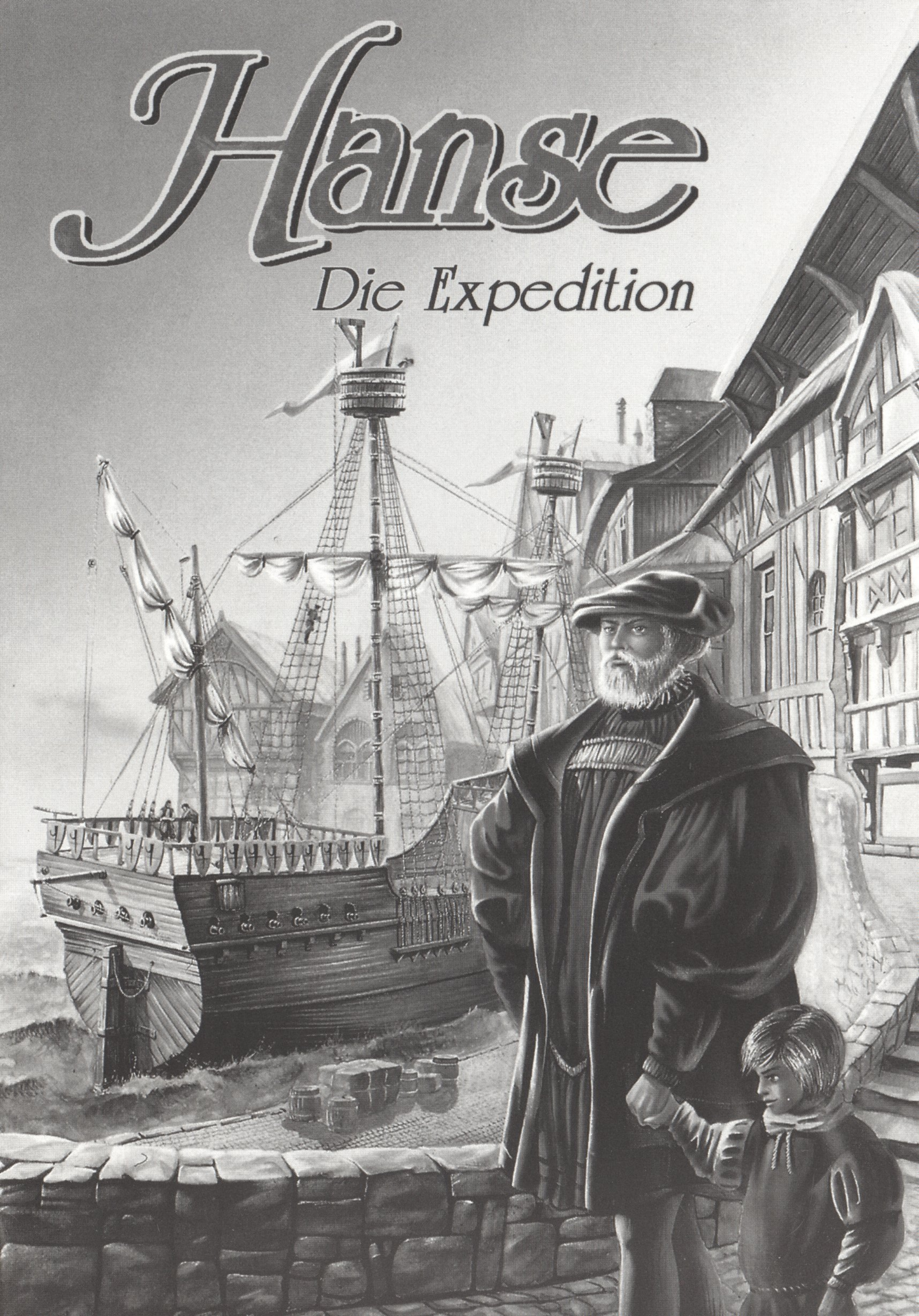

Hanse
Die Expedition

ASCON Software

Hanse – Die Expedition
Eine geschichtliche Simulation

ASCON Software GmbH
Brockhagener Straße 461
33334 Gütersloh
Telefon 0 52 41/3 90 83



Die Expedition



Credits

KONZEPTION/ SPIELDESIGN: Ralf Glau, Renate Langenkämper

PROGRAMMIERUNG

CBM Amiga: Ralf Glau, Ulrich Schulz

IBM/PC: Ralf Glau, Matthias Kläge, Uwe Schmelich

GRAFIK

Layout: Andreas Hancock, Dirk Schulz, Holger Flöttmann, Renate Langenkämper

Illustration: Andreas Hancock, Dirk Schulz

grafische Bearbeitung: Renate Langenkämper

Grafik-konvertierung: Renate Langenkämper, Jürgen Kersting

MUSIK

CBM Amiga: Rudi Stember

IBM/PC: D. Winderlich

TESTER: Andreas Leicht, Toralf Heidel, André Jordan, Reiner Clostermeier, Frank Guntenhöner, Bernd Langenkämper

HANDBUCH

Handbuch/ Lektorat: Antje Hink, Renate Langenkämper

Layout/Satz: Delia Wüllner

VERPACKUNGS-GESTALTUNG: Delia Wüllner

COVER-ILLUSTRATION: Dirk Schulz, Andreas Hancock

PROJEKTLEITUNG: Renate Langenkämper

PRODUKTION: Holger Flöttmann

BESONDERER DANK AN: Brigitte Wörner, Jürgen Kersting, Hermann Achilles, Selling Points

Inhalt

Ladeanweisung

MS-DOS PC

Sie benötigen mindestens einen 386er Computer mit 4 MByte Speicher und eine SVGA-Grafikkarte mit Farbmonitor, sowie das Betriebssystem MS-DOS V5.x oder höher. Das Programm muß auf die Festplatte installiert werden. Außer dem Betriebssystem, dem Maus-Treiber und Treiber für zusätzliches RAM sollten keine weiteren Programme resident geladen werden.

Installation auf Festplatte

Booten Sie Ihr System wie gewohnt. Legen Sie Diskette 1 in Laufwerk a: (oder bzw. Laufwerk b:) ein, geben Sie a: <Return> (bzw b: <Return>) auf das Laufwerk und rufen das Installationsprogramm mit INSTALL <Return> auf. Bitte lesen Sie alle Texte, die auf dem Bildschirm ausgegeben werden, gründlich und folgen Sie den erscheinenen Anweisungen.

Spiel von der Festplatte

Öffnen Sie das Unterverzeichnis, in dem Sie HANSE installiert haben und rufen Sie dann das Programm mit HANSE <Return> auf.

Sollte wider Erwarten eine DOS-Fehlermeldung mit den Hinweis eines fehlenden VESA-Treibers erscheinen, installieren Sie bitte den entsprechenden VESA-Treiber von den Disketten, welche Sie zu dem Kauf Ihrer SVGA-Grafikkarte erhalten hatten.

Ladeanweisung

Commodore Amiga
Sie benötigen für das Spiel HANSE mindestens 1 MByte Speicher und Kickstart 1.3 oder höher. Eine Festplatte wird empfohlen, benötigt dann allerdings mindestens 1,5 MByte Hauptspeicher (1 MByte freien Hauptspeicher).

Spiel von der Diskette
Legen Sie die Diskette 1 in Laufwerk DF0: ein. Schalten Sie dann den Monitor und den Computer an. Das Spiel lädt automatisch. Folgen Sie dann den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Installation auf Festplatte
Legen Sie die Diskette 1 in Laufwerk DF0: ein und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Spiel von der Festplatte
Öffnen Sie die Schublade, in der Sie HANSE installiert haben und klicken Sie dann das Icon HANSE doppelt an.

Virenschutz
Die von uns gelieferten Disketten sind garantiert frei von Viren-Programmen. Die ASCON Software GmbH erkennt keine Gewährleistungsforderung an, wenn die Daten auf den von uns gelieferten Datenträgern durch Einwirkung von Viren-Programmen oder Viren-Schutzprogrammen verändert und somit verfälscht wurden.

Die Datenträger des Programmes HANSE sind nicht kopiergeschützt. Achten Sie darauf, daß die Originaldisketten immer schreibgeschützt sind.

Spielsteuerung

Spielstand laden
Spielstände aus vorhergehenden Spielsitzungen können sowohl zu Beginn als auch während eines Spiels geladen werden. Dazu klicken Sie in der Liste der Spielstände mit der linken Maustaste auf den entsprechenden Titel. Ihre Wahl bestätigen Sie durch einen Klick auf „Spielstand laden". Können in der Liste nicht alle Spielstände zugleich angezeigt werden, klicken Sie auf die rechte untere Ecke der Rolle, und die Auflistung wird fortgesetzt.

Sollten Sie in der Hitze des Gefechts versehentlich das Fenster des Spiels schließen oder vor Beendigung einer Sitzung vergessen, das Spiel zu speichern, ist das keine Katastrophe. Laden Sie einfach den Spielstand mit dem Titel „Autosave". In dieser Datei wird das Spielprogramm in regelmäßigen Abständen selbständig abgespeichert bzw. upgedatet.

Spielstand abspeichern
Um einen Spielstand abzuspeichern, begeben Sie sich in das Kontor. Mit einem Klick auf den Federkiel (links am Rand des Bildes) rufen Sie gleich mehrere Spieloptionen auf. Neben „Spielstand laden" finden Sie dort auch die Punkte „Spiel abspeichern" und „Spiel abspeichern und beenden". Mit der ersten Option können Sie speichern, ohne das Spiel zu verlassen. Die zweite Option fragt Sie zunächst, ob Sie abspeichern möchten und verläßt anschließend das Spielprogramm.

Wie beim Laden eines Spielstandes erscheint auch beim Speichern die Rolle mit der Auflistung aller bereits vorhandenen Spielstände. Wählen Sie einen dieser Namen, können Sie per Mausklick darüberspeichern. Geben Sie einen neuen Namen ein, wird das Spiel damit separat abgespeichert. Ein Klick auf „Spielstand speichern" bestätigt die Eingabe und speichert das Spiel.

Eingabe von Mengen
Im Verlauf des Spiels werden Sie häufig Mengenangaben machen müssen. Egal, ob es sich dabei nun um die Höhe der Geldsumme handelt, die Sie für den Dombau spenden oder die Lastmenge der Ware, die im Speicher veroder gekauft werden soll: Immer wird bei Anwahl dieser Option eine Grafik mit einem Männchen eingeblendet. Bewegen Sie den Mauszeiger nach links oder rechts, sehen Sie bildlich und in Zahl oder Wort, wie sich die Einstellung ändert. Mit der linken Maustaste bestätigen Sie den Betrag, mit der rechten Maustaste können Sie die Eingabeaufforderung abbrechen.

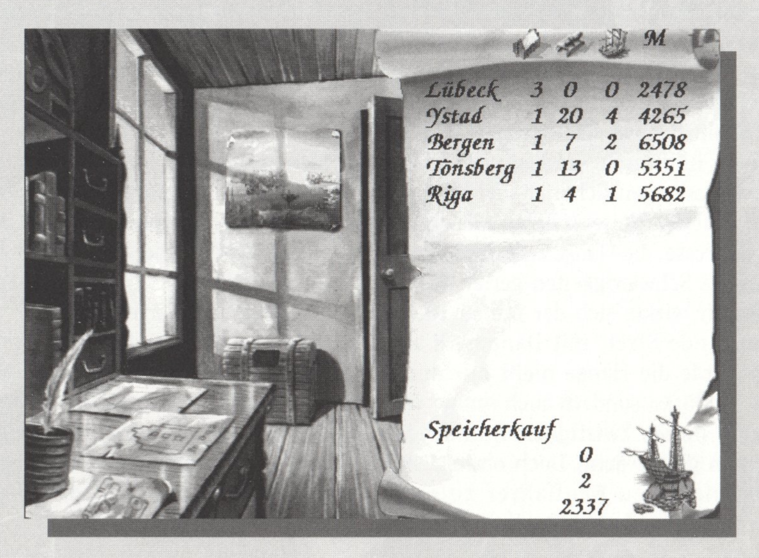
Spieloptionen

Neueinstieg
Möchte im Lauf eines Spiels ein zusätzlicher Spieler mit einsteigen, so ist das ohne weiteres möglich. Zu Beginn einer neuen Spielrunde werden dann lediglich die Angaben zur Person eingetippt. Damit der Einstieg ohne Schwierigkeiten vonstatten geht, beginnt der neue Spieler dann mit modifizierten Startbedingungen, die automatisch dem momentanen Spielstand angepaßt sind.

Spiele
In interessanten Spielsituationen oder vor größeren Investitionen ist es sehr wichtig, einen bis zu diesem Zeitpunkt erkämpften Spielstand zu sichern, um immer wieder in der Lage zu sein (ganz im Gegensatz zum Alltag!), ein schlechtes Ereignis rückgängig machen zu können. Sie kommen in ein Menue, in dem Sie verschiedene Spielstände betiteln können. Haben Sie dieses einmal vergessen, so ist das nicht weiter schlimm, da das Programm HANSE eine AUTOSAVE-Funktion nach jeder Spielrunde anbietet.

Spiel speichern & beenden
Möchten Sie Ihre Spielsitzung und den aktuellen Spielstand beenden, wählen Sie bitte diese Option. Sie können dann bei der nächsten Spielsitzung genau an dieser Stelle fortfahren.

Musik an/aus
Besitzen Sie eine Soundkarte, so können Sie bei dieser Option wählen, ob Sie während des gesamten Spielverlaufes Musik hören möchten.



Geschichte des Spiels

Die deutsche Hanse entstand Mitte des 12. Jahrhunderts aus dem Wunsch norddeutscher Kaufleute nach gegenseitiger Unterstützung bei der Verteidigung und Erweiterung ihrer Handelsinteressen im Ausland. Dieser Kaufmannsbund wandelte sich Mitte des 14. Jahrhunders in einen Städtebund, womit die Hanse nicht nur die wirtschaftliche Herrschaft über den nordeuropäischen Handel erlangte, sondern auch eine politische und militärische Macht wurde.

Lübeck, gegründet 1156, entwickelte sich, bedingt durch die günstige Lage an der holsteinischen Landenge zwischen Nord- und Ostsee und der Unternehmungslust seiner Bürger, rasch zur Hauptstadt der Hanse. Eine einflußreiche Position in Lübeck war zugleich einflußreich im Hansetag, dem Organ der Hanse.

Die Hanse versorgte Westeuropa mit Ostwaren, vor allem Pelze, Leinen, Honig, Wachs und Tran, umgekehrt den Osten mit Tuchen; vor allem aber Salz. Die Waren wurden mit den modernsten Schiffen der damaligen Zeit transportiert: den Koggen. Dieser Schiffstyp war allen anderen Schiffen technisch überlegen und konnte selbst schwerste Ladungen sicher an Ziel bringen.

Die deutschen Kaiser zeigten jedoch nur wenig Interesse, die Hanse zu unterstützen, wenn sie in Schwierigkeiten geriet. Besonders negativ wirkte sich der immer wieder aufflammende Streit mit Dänemark aus. Leider wurde die Hanse nicht nur durch äußere Einflüsse, sondern auch immer wieder durch innere Zwistigkeiten unter den Kaufleuten geschwächt. Doch obwohl sich die holländischen Kauffahrer zu einer immer bedeutenderen Konkurrenz entwickelten, konnte sich die Hanse mehr als 500 Jahre lang behaupten, was wohl bei allen internen Streitereien an der hohen Toleranz und dem geschlossen Auftreten der Hanse-Kaufleute lag.

Lübeck und der Bürgermeistertitel

Im Jahre 1356 findet der erste Hansetag statt. Die Städtehanse wird gegründet.

Sie lassen sich im Alter von 18 Jahren in Lübeck nieder, um im (erweiterten) Ostseeraum Handel zu treiben.

Die Zeiten sind unruhig. Waldemar der IV., König von Dänemark, versucht seinen bankrotten Staat wieder auf Vordermann zu bringen, um sich den hanseatischen Interessen entgegenzustellen.

Salz ist ein wichtiges Handelsgut. Es wird benötigt um Lebensmittel, vor allem den Hering, für den Winter haltbar zu machen. Und Lübeck ist reich an Salz, das ganz in der Nähe, in Lüneburg, gewonnen wird. Doch die Königin der Hanse ist nicht nur eine blühende Handelsstadt, sondern hat auch einen begehrten Bürgermeisterposten. Und den gilt es zu erklimmen.

Man muß schon ein guter und erfolgreicher Kaufmann sein, um den nötigen Einfluß in den verschiedenen Bünden, Gemeinschaften und Kreisen der Hanse zu gewinnen. Nur über diesen Weg ist der Bürgermeistertitel zu erreichen.

Jedoch... die Zahl der Gefahren ist groß. Nicht nur der bereits erwähnte kriegerische König Waldemar IV. von Dänemark, sondern auch gierige Piraten und nicht zuletzt die liebe Konkurrenz aus den eigenen Reihen sorgen für Händel und verwickeln Sie in böse und teure Gefechte.

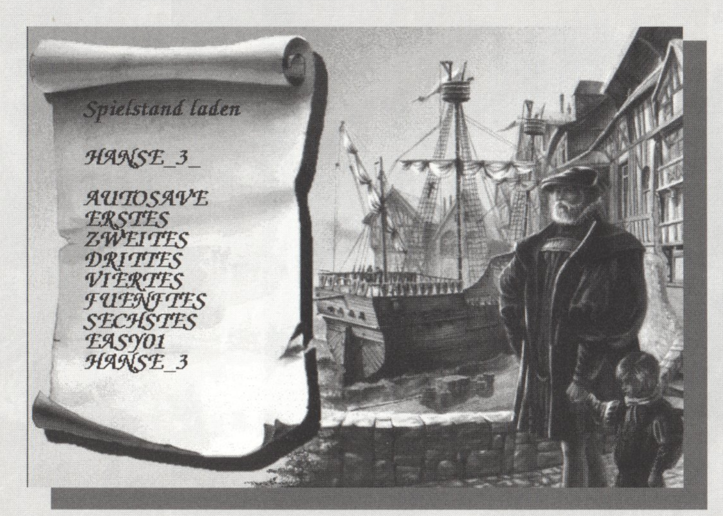
Spielbeginn

Bei Beginn eines Spiels werden ein paar wichtige Daten abgefragt. Dazu steht Ihnen eine Auswahl unterschiedlicher Antworten zur Verfügung. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die jeweiligen Siegel und „besiegeln" Sie damit Ihre Entscheidung.

Über die Tastatur geben Sie die Anzahl der Mitspieler ein und bestätigen die Angabe mit <Return>. Bis zu sechs Spieler können gleichzeitig um Ruhm und Bürgermeisterehren kämpfen. Den Namen, den Sie als Hanse-Kaufmann tragen wollen, geben Sie ebenfalls über die Tastatur ein und bestätigen wie gehabt mit <Return>.

Bei Spielbeginn bekommen Sie vom Senat der Stadt Lübeck urkundlich beglaubigt Ihren gesellschaftlichen Rang (Privileg) zugesprochen. Auch Ihr Familienwappen wird Ihnen dort zuerkannt. An diesem Wappen erkennen Sie später im Verlauf der Partie, wann Sie am Zug sind. Je nachdem wie erfolgreich sich Ihre kaufmännische Laufbahn entwickelt, werden Sie während des Spiels schneller oder langsamer den Grad Ihres Ansehens steigern, bis Sie der Senat zum Bürgermeister der Stadt Lübeck ernennt. Die Erfolge auf dem Weg dahin werden Ihnen jeweils durch Urkunden bestätigt.

Ihre Karriere beginnen Sie nicht etwa als armer Schlucker: Sie besitzen neben dem „Eintrag in die Handelsrolle" bereits Ihr Hauptkontor in Lübeck und ein Handelskontor in Ystad, dazu jeweils ein Lagerhaus. Außerdem machen Sie die See schon mit einer Kogge unsicher und haben im Lübecker Speicher 200 „Last" Salz gelagert. Finanziell stehen Ihnen 10.000 Mark Barvermögen und 90 Anteile Ihres Unternehmens zur Verfügung!



Besiegeln Sie Ihre Entscheidungen!

Die Seekarte

Wenn Sie nach Beginn eines Spiels das erste Mal die Seekarte erreichen, hat der Ernst des Kaufmannslebens für Sie schon richtig angefangen. In der Karte sind neben Ihrem Heimatort acht weitere, vorwiegend im Ostseeraum gelegene Handelsstädte verzeichnet. Ihre Aufgabe ist es, die Städte, in denen Sie ein Handelskontor eröffnet haben, mit Salz aus Lübeck zu versorgen. Im Austausch dafür erhalten Sie aus den Städten andere Ware, die Sie in Lübeck zu einem guten Kurs verkaufen sollten.

Wieviel Last von welcher Ware und aus welcher Hansestadt in Lübeck gerade eingetroffen ist, wird vor jedem Spielzug in diesem Bild angezeigt.

Die Menge der Ware, die Sie erhalten, ist abhängig von der Anzahl Ihrer Schiffe, der Anzahl der Speicher in der jeweiligen Handelsstadt und der Witterung auf See. Stürmischer Seegang etwa hat zur Folge, daß unterwegs sehr viel Ware verloren geht ein unvermeidbares Risiko im Beruf eines Hanse-Kaufmanns.

Ihr Familienwappen hält Sie auf dem Laufenden, wo Sie überall schon ein Handelskontor eröffnet haben. Die Kontore versorgen Sie zwar durchweg mit recht lukrativen Waren, jedoch ist das Warenangebot in den einzelnen Handelsstädten sehr unterschiedlich:



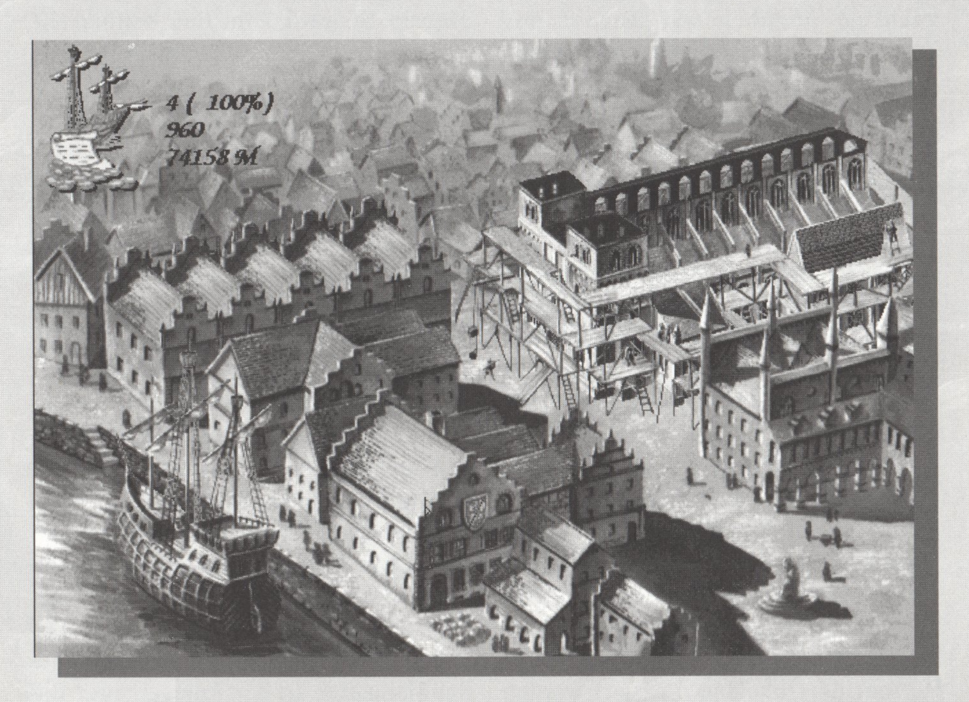
Bergen – Pelze
Novgorod – Pelze
Malmö – Wolle
Riga – Leinen
Tönsberg – Tran
Visby – Honig
Warberg – Honig
Ystad – Wolle

Die Seekarte

Von der Karte aus kommen Sie in Ihre Heimatstadt, wo zahlreiche Örtlichkeiten Ihr Interesse verdienen: Die Werft, die Speicher, die Bank, der Wahrsager und das Hauptkontor warten auf Ihren Mausklick.

In jedem Bild bekommen Sie durch Symbole die für Ihre Handelstaktik notwendigen Angaben. Im Stadtbild von Lübeck können Sie links oben ablesen, wie viele Schiffe Sie besitzen, in welchem Zustand (Prozentangaben) diese Schiffe sind, Sie sehen den gegenwärtigen Wert der eigenen Unternehmensanteile und das Kapital, das Ihnen momentan zur Verfügung steht.

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das entsprechende Symbol, wird Ihnen der Abschluß Ihres letzten Geschäftsjahres gezeigt. So erhalten Sie einen Überblick über Zinsen, Dividenden, Ereignisse und sonstige Kosten bzw. Einnahmen. Mit einem Klick der rechten Maustaste verlassen Sie die Liste wieder.



Lübeck

Die Werft

Die Werft öffnet für Sie ihre Tore, wenn Sie mit der linken Maustaste auf das Schiff in der Lübecker Stadtansicht klicken. Doch Vorsicht: Haben Sie Ihre Schiffe bereits auf Handelsfahrt geschickt, wird Ihnen in der Werft der Zutritt verwehrt. Entsprechende Geschäfte sollten Sie deshalb tunlichst vor Entsendung der Schiffe erledigen.

Rechts unten finden Sie wieder so wichtige Angaben wie Anzahl und Zustand Ihrer Schiffe, auch Ihre finanzielle Lage haben Sie hier stets im Auge.

Wichtig ist, daß Sie sich ständig um die Seetüchtigkeit Ihrer Schiffe kümmern, denn mit jeder Handelsfahrt verringern sich sowohl Seetauglichkeit als auch Tragfähigkeit. Wie sehr, hängt von der Dauer der Reise und dem dabei herrschenden Wetter ab. Warten Sie jedenfalls nicht zu lange mit der Reparatur, sonst könnten Sie bei zu schlechtem Gesamtzustand Schiffe auf hoher See komplett verlieren.

Bei der Reparatur wird zwischen den Arbeiten an der Takelage und am Rumpf unterschieden. Ein Klick mit der linken Maustaste auf den oberen Teil des im Hafen liegenden Schiffs, und Sie können mit dem Zeigersystem (wie in der Spielsteuerung beschrieben) angeben, wieviel Prozent der Takelage repariert werden soll. Die Kosten hierfür werden umgehend von Ihrem Konto abgezogen.

Entsprechend wird eine eventuell nötige Reparatur des Schiffsrumpfs veranlaßt. Der obere Teil des Bildes zeigt dabei in Prozent den Zustand Ihrer Schiffsrümpfe. Auch was es kostet, ein Prozent des Schadens zu beseitigen, sehen Sie an dieser Stelle.

Eine höhere Zahl Schiffe fährt höhere Gewinne ein. Schiffsneubauten sind deshalb angesagt. Ein Klick mit der linken Maustaste auf das im Bau befindliche Schiff bringt Sie in das entsprechende Szenario.

Das interessiert Sie natürlich am meisten: Wieviel kostet Ihr Schiffsneubau? Hier erfahren Sie es. Je nachdem wie Ihre finanzielle Lage gerade ist, können Sie eine oder mehrere Koggen in Auftrag geben. Da die Werft jedoch nur eine bestimmte Kapazität besitzt, kann sie pro Spieler maximal drei Bauaufträge in einem Jahr annehmen.Die Kosten für Ihre Bauaufträge werden Ihnen sofort abgezogen, und schon im nächsten Spielzug stehen Ihnen die gewünschten Schiffe zusätzlich zur Verfügung.

Nicht immer geht im Geschäftsleben alles nach Wunsch. Müssen Sie deshalb (vielleicht wegen eines finanziellen Engpasses oder Unrentabilität) eines oder mehrere Ihrer Schiffe verkaufen, sind die Schiffsmakler an der Anlegemauer die richtige Adresse. Die Makler werden Ihnen einen reellen Preis für jeweils ein Schiff bieten wie viele Schiffe Sie verkaufen wollen, ist Ihre Entscheidung.

Die Kaperflotte

Im Vergleich zu den Gefahren, die bei einer Reise über Land auf Leib, Leben und Güter lauern, ist der Seeweg eine relativ sichere und bequeme Alternative. Nur eine winzige Kleinigkeit sorgt (neben dem Wetter) hin und wieder für Probleme: Die Seeräuberei. Mitunter handelt es sich bei diesen Freibeutern noch nicht einmal um unabhängige „Geschäftsleute" oft genug sind sie diesbezüglich sogar im Auftrag eines Landesfürsten oder Königs unterwegs, also quasi ganz legal.

Pulsiert in Ihrem Herzen Abenteurerblut, können Sie sich einerKaperflotte anschließen. Mit einem Klick auf die Mastflagge (linker Bildrand der Werft) geben Sie bekannt, wie viele Schiffe Sie für dieses ehrenwerte Unternehmen zur Verfügung stellen möchten. Die Zahl sollte gut überlegt sein, denn einerseits werden die Schiffe zu einem unwiderruflicher Bestandteil der Flotte, stehen also für private Unternehmungen nicht mehr zur Verfügung, andererseits fällt Ihnen das Kommando über die gesamte Flotte zu, wenn Sie von allen Spielern die meisten Schiffe stellen. Schlachten, die mit der Kaperflotte geführt werden, erweisen sich im allgemeinen als äußerst lukrativ und dem Kommandanten steht der größte Teil der Beute zu ...

Das Familienwappen am Mast zeigt an, wer den Oberbefehl gerade führt. Den Aufruf zu einer Kaperfahrt bekommen Sie im übrigen durch Ereignisse während des Spielverlaufs. Dann ist es an Ihnen, Schlachten zu gewinnen und für sich und Ihr Konto das Beste draus zu machen.

(Näheres dazu s. Kapitel „Die Schlacht")



Die Werft

Der Speicher



Lübeck besteht natürlich nicht nur aus der Werft. Eine weitere wichtige Örtlichkeit ist Ihr Speicher. Mit der linken Maustaste gelangen Sie in das Innere Ihrer maximal fünf Lagerhäuser. Zu Beginn ist deren Speicherkapazität auf jeweils 900 Last Salz beschränkt eine regulierende Maßnahme der Stadt. Erreichen Sie jedoch höhere Privilegien, gesteht Ihnen die Stadt Lübeck großzügigerweise auch höhere Lagerkapazitäten zu: Jeder Aufstieg bringt pro Speicher 100 Last zusätzliche Kapazität. Die gerade aktuelle Kapazität eines Lagerhauses ist am unteren Rand der Rolle ersichtlich.

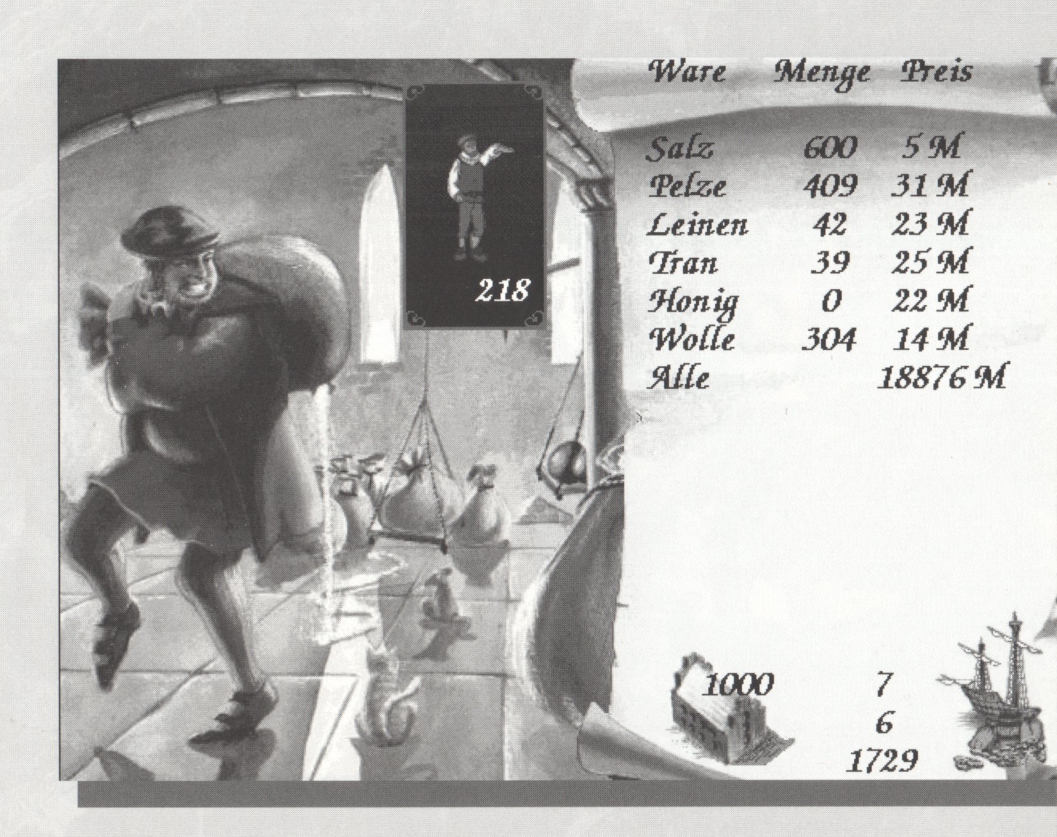
Augen auf beim Salzeinkauf! Kaufen Sie niemals mehr Salz ein, als Ihre Speicher fassen können. Da Salz eine leicht verderbliche Ware ist, verlieren Sie nach Beendigung Ihres Spielzugs sonst alle Salzmengen, die nicht ordnungsgemäß gelagert wurden – kein Wunder bei unserem Klima! Halten Sie dagegen andere Waren zurück, um dafür im nächsten Spielzug bessere Verkaufspreise zu erzielen, so verderben diese Waren nicht, sondern werden über eine gewisse Menge hinaus in angemieteten Lagern untergebracht. Das kostet natürlich wieder Geld, und so ist genau zu überlegen, ob Sie eine Ware nicht lieber doch zu einem mittelprächtigen Preis verkaufen, anstatt zu Beginn des nächsten Spielzuges teure Miete für die Fremdlagerung zu zahlen.

In der Speichergrafik sehen Sie die Auflistung aller möglichen Handelswaren. Die Liste zeigt die Menge, die Sie von jeder Ware besitzen, und den jeweiligen Preis pro Lasteinheit. Im Verlauf des Spiels werden Sie feststellen, daß die Preise für die einzelnen Waren schwanken – der erzielte Gewinn hängt also oft vom richtigen Verkaufsdatum ab. Möchten Sie einzelne Warensorten verkaufen, klicken Sie auf die entsprechende Warenbezeichnung und geben die gewünschte Verkaufsmenge an.

Wollen Sie dagegen alle vorhandenen Waren verkaufen, klicken Sie unter der Warenliste auf das Wort „Alle". Damit erhalten Sie die Gesamtverkaufssumme gutgeschrieben, die in dieser Zeile angegeben ist. Nur Ihr Salzbestand ist von diesem Gesamtverkauf ausgeschlossen. Wollen Sie Salz einkaufen, klicken Sie im Bild auf den netten Kaufmann und stellen die gewünschte Menge ein.

Ihre Kapazität entspricht dabei dem Fassungsvermögen Ihrer Speicher, dazu kommen noch 100 Last für jedes Schiff, das Sie auf Handelsfahrt schicken möchten. Die Anzahl Ihrer Schiffe finden Sie am unteren Rand der Rolle.

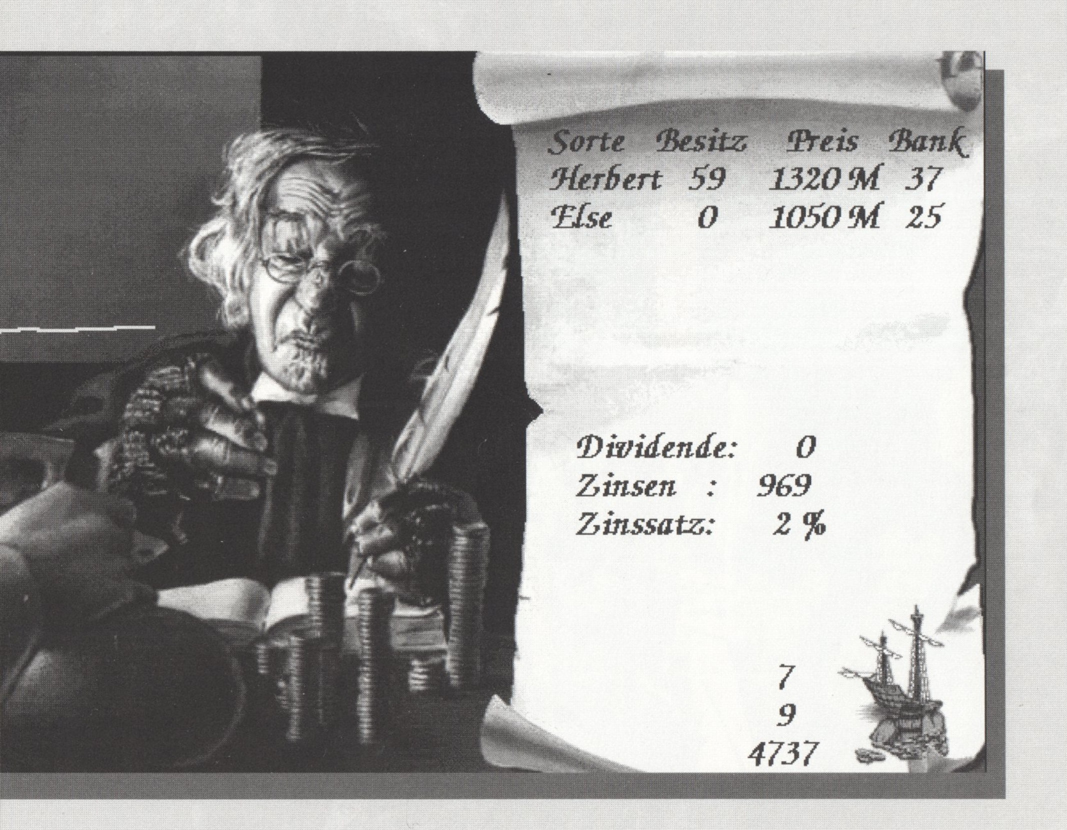
Nicht ganz unwichtig für Ihre Transaktionen ist die Höhe Ihres Barvermögens, und auch die Zahl der bereits vorhandenen Schiffsladungen muß ins Kalkül gezogen werden. Eine Ladung entspricht hier 100 Last Salz. Haben Sie Ihren Lagerbestand aktualisiert, gelangen Sie mit einem Klick auf die rechte Maustaste zurück nach Lübeck.



Der Speicher

Das Bankhaus

Klicken Sie auf das Lübecker Rathaus rechts unten am Marktplatz, um in die Börse zu gelangen. Das ist der richtige Ort, wenn es um Anteile Ihres eigenen Geschäfts geht, aber auch die Aktien der Konkurrenten werden hier gehandelt. Zunächst einmal finden Sie hier eine Auflistung aller beteiligten Spieler. Die Spalte „Besitz" zeigt Ihnen die Zahl der Anteile, die Sie von Ihrer Firma oder von konkurrierenden Firmen halten. Daneben steht der Wert eines Anteils, und in der rechten Spalte sehen Sie die Anzahl der „Aktien", die die Bank vom jeweiligen Spieler besitzt, und die Sie zum gerade aktuellen Kurs kaufen können.



Das Bankhaus

Ist Ihnen Fortuna nicht hold gesinnt und beschert Ihnen statt Glück finanzielle Probleme, können Sie eine beliebige Anzahl von eigenen oder fremden Aktien abstoßen, indem Sie hier den Bänker „ansprechen".

Bedenken Sie jedoch beim Verkauf eigener Anteile, daß Sie pro Geschäftsjahr nach einem gewissen Zinssatz berechnete Zinsen an die Bank zahlen müssen, bzw. entsprechende Dividenden an diejenigen Konkurrenten, die Anteile von Ihnen besitzen. Aber Vorsicht: Wenn Sie zu diesem Zeitpunkt gerade nicht flüssig sind, droht Ihnen ein Zwangsurlaub im Schuldturm *(Näherers im Kapitel „Der Schuldturm")*. Umgekehrt allerdings kann sich diese Option als sehr gewinnbringend erweisen.

Ein Klick auf die Hand mit dem Geldsack leitet den Kauf ein. Sie wählen aus, von welchem Spieler Sie wie viele Anteile erwerben möchten. Natürlich können Sie nur so viele Anteile kaufen, wie die Bank besitzt. Für eigene Anteile, die sich in Ihrem Besitz befinden, sind keine Zinsen zu zahlen. Besitzen Sie aber Anteile von Ihren Mitspielern, lassen sich durch die anfallenden Dividenden recht nette Sümmchen zusätzlich erwirtschaften.

Im Hintergrund des Bildes sehen Sie eine Kurve. Diese Linie gibt Ihren Spielerstatus bzw. Ihren kaufmännischen Erfolg über den Geschäftszeitraum der letzten zehn Jahre wieder.

Am Wert Ihrer Anteile können Sie Ihren derzeitigen Spielstatus („Index") ablesen, denn mit wachsendem Spielerfolg steigt dieser und damit auch der Wert Ihrer Anteile. Durch die Höhe des Index wird auch die Anerkennung als Hanse-Kaufmann bestimmt und Ihr Privileg in der Stadt Lübeck. Das gegenwärtige Privileg können Sie im Stadtbild von Lübeck jederzeit ablesen.



Das Hauptkontor

Das Stadtbild von Lübeck wird durch ein auffälliges Giebelhaus dominiert: Ihre Handelszentrale, die auch als Ihr Wohnhaus dient. Mit steigender Höhe Ihres Privilegs werden die Absätze des Giebels von immer mehr Fähnchen geschmückt. Aber erst wenn von allen elf Giebelstufen Fahnen wehen, dürfen Sie sich Hoffnung auf den Bürgermeisterposten machen.

Betreten Sie mit Hilfe der linken Maustaste Ihr Lübecker Kontor, so haben Sie die für Sie wichtigsten Optionen vor sich: Schiffe senden, Kontor eröffnen, Speicher kaufen oder verkaufen, Kanonen kaufen, Händel anzetteln, die Expedition und den Zutritt in Ihre Wohnstube.

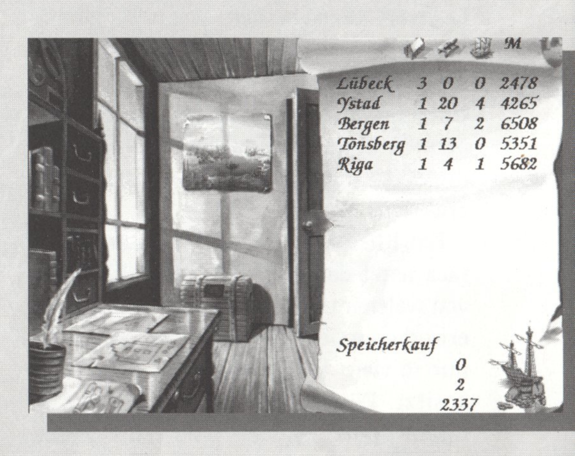
Klicken Sie nun den Federkiel am linken Bildrand an, stehen Ihnen die Spieloptionen offen, die am Anfang des Handbuchs unter dem Kapitel „Spielsteuerung" beschrieben wurden.

In diesem Bild zeigt Ihnen die Rolle eine Liste der von Ihnen eröffneten Kontore, daneben die Anzahl der jeweils vorhandenen Speicher und – Vorsicht ist die Mutter der Porzellankiste – die Zahl der dort installierten Landkanonen.

Wie bereits angemerkt, birgt das Leben auch zu dieser Zeit eine Menge Gefahren. Deshalb sollten Sie Ihre neuen Kontore nicht schutzlos möglichen Angriffen ausgesetzt lassen. Landkanonen kosten zwar Geld, aber ein zerstörtes Lagerhaus kommt Sie mit Sicherheit teurer zu stehen...

Den Kanonenplan aktivieren Sie, indem Sie ihn auf dem Schreibtisch anklicken. Bestimmen Sie, welche Kontore durch wie viele Kanonen verteidigt werden sollen. In Ihrer Liste ist jeweils der Preis für eine Kanone angegeben. Ein Kontor kann mit maximal 20 Kanonen bestückt werden.

Was nützen die besten Kanonen, wenn es in Ihren Städten keine Werte zu beschützen gibt. Sie sollten deshalb vielleicht den Erwerb eines Speichers ins Auge fassen. Bis zu fünf Lagerhäuser kön-



Das Hauptkontor

nen Sie in jeder Stadt, in der Sie ein Kontor eröffnet haben, käuflich erwerben.

Klicken Sie zu diesem Zweck den Speicherhausplan auf Ihrem Schreibtisch an. Mit einem Klick auf den Stadtnamen wählen Sie den Ort, an dem ein Speicher gebaut werden soll, auch bestimmen Sie die Zahl der neuen Lagerhäuser. Die Speicher stehen sofort zur Verfügung.

Sollten Sie einmal unter einem finanziellen Engpaß leiden, können Sie Ihre Speicher auch wieder verkaufen. Allerdings ist der Verkaufspreis eines gebrauchten Speichers niedriger als der Kaufpreis für ein neues Lagerhaus. Sie bekommen deshalb niemals soviel Geld zurück, wie Sie für Ihren Speicher zuerst bezahlen mußten! Wenn Ihre Situation so ernst ist, daß Sie nicht einmal die Aussicht auf ein Verlustgeschäft abschreckt, klicken Sie im Bild auf den Plan mit dem durchgestrichenen Lagerhaus. Dann wählen Sie den Ort, an dem Sie einen oder mehrere Speicher verkaufen wollen, und geben die gewünschte Zahl an.

Wollen Sie in der Welt aufsteigen, müssen Sie Ihr Geschäft vergrößern. Expansion heißt das Zauberwort. Im Klartext bedeutet das die Eröffnung neuer Kontore. Eine Liste der Investitionskosten für die verschiedenen Städte wird eingeblendet, wenn Sie auf den oberen Teil des Sekretärs klicken. Wählen Sie den Ort, an dem Sie ein neues Kontor eröffnen möchten, vor allem auch unter Berücksichtigung des dortigen Warenangebotes aus. *(Siehe Kapitel „Die Seekarte")*

Bevor Sie jedoch überhaupt wie auch immer gearteten Handel treiben können, müssen Sie Ihre Schiffe erst einmal auf die Reise schicken. Klicken Sie die Namen der Städte an, die Ihre Schiffe besuchen sollen, und stellen Sie ein, wie viele Koggen in welche Stadt fahren. Da Ihre Flotte nicht aus Geisterschiffen besteht, fällt für die Mannschaften Heuer an – je länger eine Reise dauert, desto höher sind hier die Kosten.

Ein Wort zur Warnung: Schicken Sie nicht alle Schiffe in denselben Hafen, denn das Risiko, von Freibeutern angegriffen zu werden, erhöht sich, wenn Sie Schiffe in einem Pulk fahren lassen. Einzeln segelnde Koggen oder kleine Grüppchen bieten kein so lohnendes Ziel für Piraten. Die Abfrage zur Versendung von Schiffen wird wiederholt, bis alle Schiffe aus Lübeck abgefahren sind, Ihnen das Salz ausgegangen ist, oder Sie kein Geld mehr für die Heuer haben. Sie sind auch nicht gezwungen, alle Schiffe wegzuschicken, sondern können die Abfrage mit der rechten Maustaste jederzeit beenden. Nicht ausgelaufene Schiffe liegen für dieses Jahr auf Reede!

Jedes Schiff, das in See sticht, wird automatisch mit 100 Last Salz beladen. Wenn Sie Ihre Rolle konsultieren, so sehen Sie, daß Ihnen jede Ladung sofort abgezogen wurde. Rechts neben den gelisteten Kontoren steht jetzt auch, wie viele Schiffe Sie an die jeweiligen Orte geschickt haben.

Händel anzetteln

Sie ärgern sich über Ihre lieben Mitspieler und möchten ihnen gerne eins auswischen? Ein Klick auf die Seekarte reicht, um Ihnen ein feines Mittel dazu an die Hand zu geben: Händel anzetteln (ist nur im Mehrspieler-Modus zu aktivieren!).

Bei einem Händel haben Sie die Möglichkeit, mit Ihren Schiffen die Koggen und/oder Handelsplätze der Mitspieler anzugreifen, und ihnen dadurch ihre schwer verdienten Waren abspenstig zu machen. Durch einen Klick geben Sie in der Seekarte an, welchen Ihrer Mitspieler Sie aufs Korn nehmen möchten, ob Sie dessen Kontor beschießen oder ihn lieber auf See abfangen möchten. Auch den Ort dürfen Sie bestimmen, an dem das Treffen stattfinden soll. Allerdings müssen Sie Ihre Schiffe dann auch zu diesem Punkt schicken und hoffen, daß Ihr Wunschgegner seine Aktivitäten ebenfalls gerade in diese Richtung verlegt. Die Schlacht findet statt, sobald die Spielrunde beendet wurde.



Die Expedition

In Ihrem Kontor sehen Sie eine Truhe, die für Sie im Verlauf des Spiels noch große Bedeutung haben wird, denn mit einem Klick auf diese Kiste starten Sie Ihre ganz private Eroberung der Welt: Von hier aus schicken Sie Expeditionen los, um zusätzliche Handelsplätze zu erschließen. Das geht allerdings nicht sofort, sondern erst, wenn Ihre familiäre Situation die nötigen Voraussetzungen für solche Entdeckungsreisen bietet. Als Chef Ihres Unternehmens sind Sie natürlich mit Haut und Haaren an Lübeck gekettet. Die Leitung einer Expedition kann deshalb nur eines Ihrer Kinder übernehmen, und auch das erst, wenn der Sprößling älter als 15 Jahre ist.

Schließlich wird für eine derart wichtige Position eine gewisse Reife und Ausbildung benötigt. *(Näheres über Kinder und deren Erziehung erfahren Sie im Kapitel „Kinderentwicklung".)*

Es steht in Ihrem Ermessen, wie viele Handelsschiffe Sie für eine Expedition bereitstellen wollen. Als Maximum können Sie fünf Schiffe auf Entdeckungsfahrt senden, die in diesem Falle ohne Salzladung in See stechen. Anschließend geben Sie an, ob die Fahrt in Richtung „Ost" oder „West" gehen soll.

Bereits im darauffolgenden Spielzug wird Ihnen gemeldet, ob die Expedition erfolgreich war oder nicht. Sind die Schiffe auf eine Stadt gestoßen, haben Sie die Möglichkeit, durch eine Schlacht *(Siehe Kapitel „Die Schlacht")* die entdeckte Handelsstadt als neues Kontor zu erobern.

Bei gelungener Eroberung taufen Sie die neue Stadt auf einen Namen Ihrer Wahl. Herzlichen Glückwunsch! Sie besitzen damit ein neues Handelskontor. Mit der ebenfalls hinzugewonnenen Handelsware können Sie im weiteren Spielverlauf ganz normal Geschäfte machen.

Ihr Nachkomme bleibt zur Verwaltung des Kontors in der neuen Stadt und wird dort ansässig. Somit müssen Sie bei weiteren Expeditionen auf seine Mithilfe verzichten. Auch als Erbe kann dieses Familienmitglied nicht mehr eingesetzt werden.

Die Wohnstube

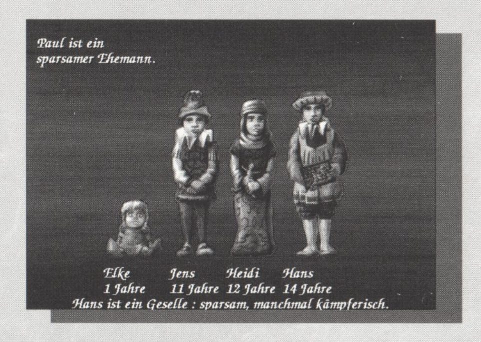
Einen völlig anderen Aspekt Ihres Lebens als Hanse-Kaufmann/frau lernen Sie kennen, wenn Sie durch die Tür Ihres Kontors in die Wohnstube gehen. Dort wartet ein recht trautes Heim auf Sie. Aber natürlich ist Ihr Glück erst perfekt, wenn Sie den richtigen Mann bzw. die richtige Frau an Ihrer Seite wissen. Unter den diversen, charakterlich sehr unterschiedlichen Heiratskandidaten, die Ihnen im Laufe des Spiels vorgestellt werden, finden Sie bestimmt jemanden, der zu Ihnen paßt.

Lassen Sie sich mit der Partnersuche jedoch nicht zuviel Zeit, denn schließlich müssen Sie rechtzeitig für Nachkommenschaft und einen Erben für Ihr aufstrebendes Handelsimperium sorgen. Zudem wird Ihr Ehegespons eine nette Mitgift in Ihren Bund fürs Leben einbringen, und das ist schließlich auch nicht zu verachten.

In diesem Bild finden Sie folgende Optionen: „Dombauspende", Zugang zur „Kinderschar", „Hauslehrer" einstellen und entlassen sowie den Einblick in Ihre „Spielerhistorie".

Die Heirat, die Kinderentwicklung und das Erbe

Kennen Sie sich in Kindererziehung aus? Bis zum sechsten Lebensjahr kann sich ja Ihr Ehepartner um die Kleinen kümmern, die Sie übrigens mit Ihren Lieblingsnamen taufen dürfen. Dann jedoch sollten Sie unbedingt einen Hauslehrer einstellen, der in den nächsten Jahren die Neigungen und Eigenschaften Ihrer Kinder fördert. Mit dem sechzehnten Lebensjahr ist die beeinflußbare Entwicklung des Kindes abgeschlossen. Bis zum Alter von 18 Jahren entwickelt sich das Kind zwar noch selbständig weiter, dann jedoch ist der Charakter endgültig gefestigt. Fördern Sie deshalb rechtzeitig die Talente Ihrer Kinder, damit Sie für jeden



Einsatz den richtigen Kandidaten haben.

Ein Kind mit guten Charaktereigenschaften sollten Sie als Ihren Erben einsetzen (es muß dabei nicht unbedingt das älteste sein) damit im Falle Ihres Dahinscheidens die Firma von der Familie weitergeführt wird und nicht in fremde Hände übergeht. Besitzt Ihr Erbe einen guten Charakter, führt er die Geschäfte mit einem „Mehrfaktor" weiter, was sich auf das Handelsresultat sehr positiv auswirkt.

Viermal kann Ihr Unternehmen an einen Erben übergeben werden. Sind Ihre Kinder nicht alt genug, um das Erbe anzutreten, setzen Sie einen Vormund ein, der das Unternehmen dann allerdings

in seiner eigenen Familie fortführt.

Die Geschwister eines Erben werden in der Kindesliste solange weitergeführt, bis der Erbe (oder der Vormund) heiratet dann verschwinden sie von der Bildfläche. Bis zu diesem Zeitpunkt besteht jedoch die Möglichkeit, einen Bruder oder eine Schwester auf eine Expedition zu schicken und so das Handelsimperium schneller zu vergrößern.

Die Eigenschaften der Kinder sind für die Aufgaben, mit denen sie betraut werden sollen, von immenser Wichtigkeit. So steigt die Wahrscheinlichkeit, daß eine Expedition erfolgreich ist, um einen nicht unerheblichen Faktor, wenn Sie ein Kind mit sehr verwegenem oder kämpferischem Charakter dazu losschicken. Der ideale Erbe tut sich dagegen mehr durch Sparsamkeit hervor. Klicken Sie in der Wohnstube auf die spielenden Kinder, erscheint ein Bild, aus dem Sie die Entwicklung Ihrer einzelnen Sprößlinge ersehen können.

Im Verlauf des Spiels müssen Sie immer wieder mit Ereignissen rechnen, die sich auf die familiäre Situation und damit speziell auf Ihre Kinder beziehen. Dann ist es besonders wichtig, gut durchdachte Entscheidungen zu fällen, um die Entwicklung Ihrer Kinder positiv zu beeinflussen.

Der Hauslehrer

Obwohl Ihre Fähigkeiten in puncto Kindererziehung in keinster Weise angezweifelt werden sollen, erweist es sich doch als sehr ratsam, für die Kleinen einen Hauslehrer zu engagieren. Drei recht unterschiedliche Typen stehen zur Wahl: Ein pensionierter Flottenoffizier, ein handfester Seebär und ein im Handel versierter Krämer. Jeder von ihnen fördert andere Neigungen und beeinflußt so die Entwicklung der Kinder.

Mit einem Klick auf die erwachsene Person in der Wohnstube können Sie einen Lehrer mit Eigenschaften nach Ihrer Wahl einstellen. Das Gehalt des Hauslehrers richtet sich nach seinen Erziehungserfolgen und wird Ihnen vor jedem neuen Geschäftsjahr abgezogen. Ist das Kind erwachsen, sollten Sie sich deshalb per Mausklick schnellstens von dem Lehrer wieder trennen, um nicht unnötig Geld zu verschwenden.

Die Familienchronik

Zu jeder respektablen Familie gehört auch eine liebevoll und präzise geführte Familienchronik. Ihr persönliches Buch finden Sie auf der Kommode in der Mitte der Wohnstube. Klicken Sie es an, um einen Überblick über wichtige Ereignisse in Ihrem Unternehmen zu bekommen: Heiraten, Geburten, Tod, Expeditionen etc.

Die zunächst ziemlich kahle Wand über der Kommode füllt sich im Laufe des Spiels mit Portraits. An diesen Bildern können Sie sehen, wie viele Ihrer Vorfahren das Unternehmen bereits geführt haben und in welcher Generation Sie gerade spielen.

Der Dombau

Sie können sich um Ihre Heimatstadt (und Ihre Zukunft) höchst verdient machen, wenn Sie den Bau des Doms aktiv unterstützen. Ihre kleine oder vielleicht besser, Ihre großzügige Spende können Sie mit einem Klick auf das Kreuz über der Kommode dem Klerus jederzeit übergeben. Es wird Ihr Schade nicht sein.

Diese Spendenpraxis hat einen durchaus realen Hintergrund. Zur Zeit der Hanse wurde in Lübeck gerade die Marienkirche gebaut; die Fortschritte können Sie auf dem Stadtbild ständig mitverfolgen. Da so ein Bauwerk nicht gerade unerhebliche Mittel erforderte (und die ach so arme Kirche das Projekt schließlich nicht finanzieren konnte oder wollte), hatten alle ordentlichen Lübecker Bürger die Pflicht, durch Spenden zum Gelingen des Vorhabens beizutragen. Wer geizig war, geriet schnell in Verruf und konnte alle Karrierepläne schnell begraben.

Wenn Sie allerdings fleißig spenden (eine Mindestsumme wird natürlich vorausgesetzt), haben Sie damit erstens die Möglichkeit, in der Anerkennung als Bürger zu steigen, und zweitens den Dombau bedeutend zu beschleunigen. Letzeres sollte ganz besonders in Ihrem Interesse sein, denn Sie können erst dann Bürgermeister der Stadt Lübeck werden, wenn der Dom endlich vollendet ist.

Damit Sie den Überblick über Ihr Barvermögen und die bereits gespendete Summe nicht ganz verlieren, finden Sie die entsprechenden Angaben rechts oben im Bild.

Der Wahrsager

Wahrsager erfreuten sich schon immer eines regen Zulaufs, und auch der Lokalmatador von Lübeck macht da keine Ausnahme zumal er in dem Ruf steht, sehr zuverlässige Voraussagen zu erstellen. Sie finden ihn in der Stadtansicht, wenn Sie auf das kleine Häuschen am linken Bildrand klicken. Besonders seine Wettervorhersagen haben sich trotz des nicht geraden niedrigen Preises doch schon oft bezahlt gemacht. Aber auch mit Zukunftprognosen verdient der gute Mann so manche Mark, und einen guten Rat gibt es fast umsonst.

Haben Sie alle notwendigen Geschäfte erledigt, ist es an der Zeit, Ihren Spielzug bzw. das „Geschäftsjahr" zu beenden. Drücken Sie einmal auf die rechte Maustaste, bestätigen Sie damit das Ende Ihres Zuges und eine Ereignismeldung erscheint. Die Ereignisse können auf viele Dinge Bezug nehmen: Politik, Wirtschaft, Triviales, Familiäres...

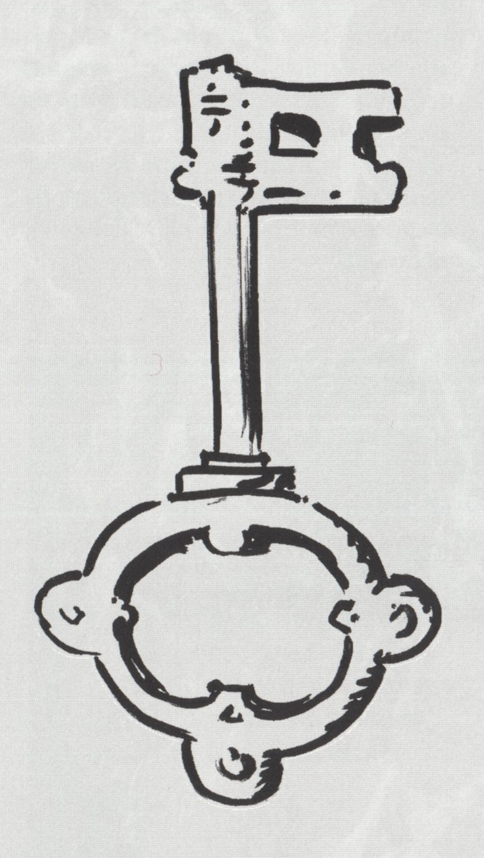
Oft eröffnet sich Ihnen mit der Meldung die Möglichkeit, etwas zu riskieren, großzügig zu kalkulieren oder einfach nur zu lachen. Gewinne und Verluste treten gleichermaßen auf, sind manchmal zivil und manchmal hammerhart. Achten Sie also darauf, daß Sie notfalls auf das Schlimmste vorbereitet sind und immer eine eiserne Reserve in der Hinterhand haben! Schließen Sie nämlich einen Zug mit plus/minus Null ab, droht Ihnen dann bei Verlust von Geld der Schuldturm, und das ist der Karriere nicht besonders förderlich.

Mit einem Mausklick können Sie das Ereignis abschließen und erreichen die Seekarte, womit Sie den nächsten Spielzug einleiten.



Die Ereignisse

Der Schuldturm



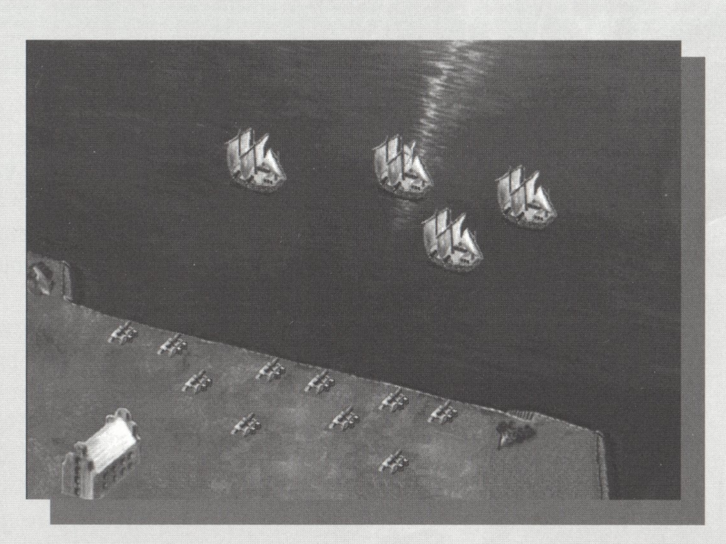
Gar jammervoll anzusehen ist es, wenn Sie im Schuldturm gelandet sind. Das einzige, was dort zunimmt, ist die Länge Ihres Bartes, für Ihr Geschäft ist so ein Zwangsurlaub eher abträglich: Solange Sie im Schuldturm büßen, überspringen Sie damit immer einen Spielzug, so daß Sie keinerlei Geschäfte tätigen können. Ist Ihre Zeit im Schuldturm um, sind sämtliche Schulden getilgt, die jährlichen Kosten allerdings werden Ihnen (bis auf die Anteilsdividende) weiterhin abgezogen. Und noch eine Hiobsbotschaft: Besitzen Sie Aktien von Mitspielern, wird Ihnen jeweils ein Anteil als Ausgleich Ihrer Schulden abgenommen!

Deshalb ist gerade im Mehrspieler-Modus Vorsicht geboten. Achten Sie hier ein bißchen darauf, daß der Mitspieler, dessen Anteile Sie gegebenenfalls besitzen, die Dividende auch wirklich bezahlen kann. Andernfalls müssen Sie auf diesen Geldgewinn verzichten, wenn besagter Konkurrent im Schuldturm sitzt.

Schlachtgetümmel und Kanonendonner fehlen auch in Ihrem eigentlich recht ruhigen Händlerdasein nicht. Wenn Sie durch Ereignisse, Expeditionen, Kaperaufruf oder Händel in diese Situation kommen, wird der Ort der Auseinandersetzung eingeblendet. Überlegen Sie sich eine wasserdichte Taktik, um Ihren Gegner in den Griff zu kriegen. Je nach Szenario ist die gesamte Anzahl der Landkanonen oder Ihrer eigenen Schiffe in Stellung zu bringen. Durch Klicken mit der linken Maustaste geben Sie jeweils die Positionen an. Pulvermenge und Reichweite der Schiffe bzw. Kanonen können durch mehrmaliges Klicken mit der linken Maustaste zusätzlich verändert werden.

Sind Sie mit Ihrer Vorbereitung zufrieden, geben Sie durch Klicken der rechten Maustaste den Startschuß. Überlegen Sie sich gut, bevor Sie das Signal geben, denn während des Gefechts haben Sie keinerlei Einflußmöglichkeiten mehr.

Die Schlacht ist beendet, nachdem jedes Geschütz zwei Kanonenkugeln abgefeuert hat. Eine Auflistung des Ergebnisses zeigt Verluste und die finanzielle Ausbeute an. Als besonders lukrativ erweist sich dabei die Vernichtung eines gegnerischen Flaggschiffs. Wundern Sie sich allerdings nicht, wenn Ihr Bombardement trotz gewissenhaftester Vorbereitung manchmal eine ziemlich geringe Trefferquote aufweist: Die Kanonen in jener Zeit waren nun mal keine Präzisionsinstrumente.



Die Schlacht

Spielende

Mehrere Ereignisse können zum Spielende führen:

1. Einer der Spieler erreicht den Bürgermeistertitel
2. Die fünfte Spielgeneration bleibt kinderlos und Sie als aktueller Kaufmann segnet das Zeitliche
3. Eine Spielzeit von 250 Jahren ist abgelaufen

Bemerkungen zum Spiel

„Hanse" ist ein Gesellschaftsspiel. Sie kommen erst dann in den vollen Genuß von Spielspaß, Motivation und Schadenfreude, wenn Sie möglichst viele Ihrer Freunde zum Mitspielen bewegen können.

Lassen Sie sich nicht entmutigen, wenn die Geschäfte bei den ersten Versuchen nicht so recht laufen wollen. Ein gewisses Maß an Erfahrung ist schon nötig, um gegen so unberechenbare Faktoren wie z.B. das Wetter anzukommen.

Investieren Sie gleichmäßig, aber immer entsprechend Ihren Möglichkeiten. Eröffnen Sie nicht zu früh Kontore in den ferneren Städten, und vergrößern Sie vor allen Dingen Ihre Flotte nicht zu schnell und zu sehr.

Service-Information

Was tun, wenn das Spiel nicht läuft ?
Leider ist es bei der heutigen Komplexität der Software sehr schwer, wirklich alle Fehler im Vorfeld auszuschalten. Unsere Tester versuchen natürlich alles, um unsere Produkte fehlerfrei zu machen, aber die Vergangenheit hat gezeigt, daß dies nicht immer ganz einfach ist.

Bedenken Sie bitte auch, daß wir nur Standardrechner und Standardkomponenten bei der Kompatiblitätskontrolle berücksichtigen können, und auch bei der AUTOEXEC.BAT bzw. CONFIG.SYS nur die Einträge überprüfen können, die die DOS- bzw. Windows-Installation anlegt. Wenn Sie also über eine Soft- bzw. Hardware verfügen (z.B. Virenscanner, bestimmte Soundkarten, Scanner, etc.), die nicht zur Grundausstattung des Rechners gehören, entfernen Sie diese bitte und testen die Lauffähigkeit unseres Programms erneut.

Sollte das Programm dann immer noch nicht sauber laufen, setzen Sie sich bitte mit unserem Service in Verbindung :

Unser Service ist von Montag bis Donnerstag von 10.00-12.00 und 14.00-17.00 und Freitags von 10.00-14.00 unter der Nummer 0 52 41/3 90 83 *erreichbar.*

24-Stunden-Service unter der Mailboxnummer 0 52 41/93 93 0.

Wenn Sie die beiligende Registrierkarte ausfüllen, können Sie zusätzlich noch über ein erweitertes Serviceangebot verfügen. Wir informieren Sie zum Beispiel über Neuerscheinungen und Erweiterungen vorhandener Software und tauschen, bei Einsendung eines frankierten Rückumschlags auch bei selbstverschuldeten Defekten die Disketten kostenlos aus (bei Virenproblemen bitten wir um eine deutliche Kennzeichnung der Disketten!). Auch systemübergreifende Umtäusche, zum Beispiel von Amiga auf PC, sind gegen einen geringen Aufpreis möglich.

Ferner gibt es zu den Simulationen spezielle Hintbooks, die Ihnen Hilfestellung in verzwickten Spielsituationen geben sollen. Selbstverständlich bieten wir Ihnen auch Upgrades an, zum Beispiel von Diskette auf CD-ROM. Aus unserer Mailbox können Sie sich noch zusätzliche Informationen holen und Kontakte zu anderen Usern knüpfen.

Mit freundlichen Grüßen
Ihr ASCON Team



